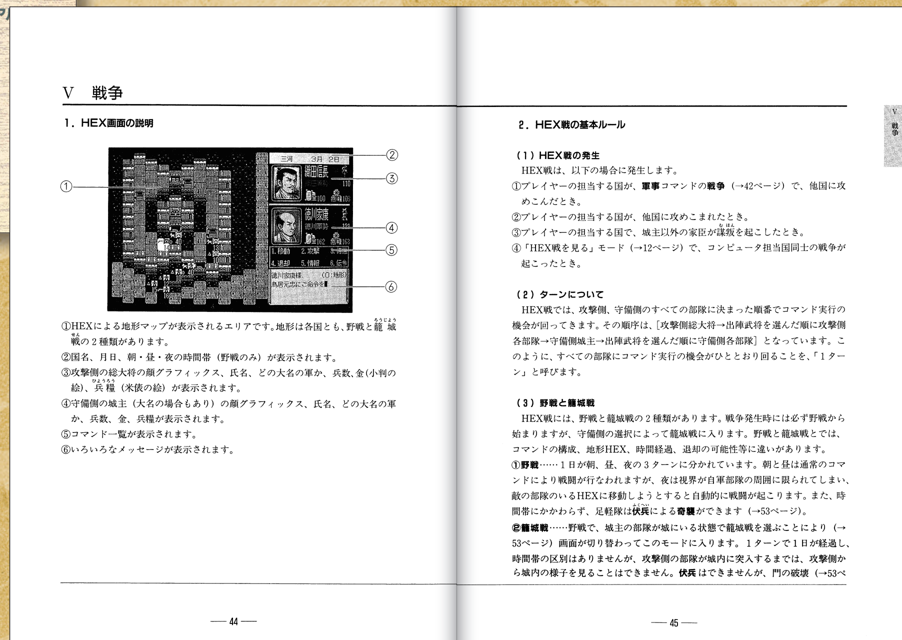
「信長の野望」30周年記念
歴代タイトル全集

# 操作ガイド





V　戦争

1．HEX画面の説明



①HEXによる地形マップが表示されるエリアです。地形は各国とも、野戦と籠城戦の２種類があります。
②国名、月日、朝・昼・夜の時間帯（野戦のみ）が表示されます。
③攻撃側の総大将の顔グラフィックス、氏名、どの大名の軍か、兵数、金(小判の絵)、兵糧（米俵の絵）が表示されます。
④守備側の城主（大名の場合もあり）の顔グラフィックス、氏名、どの大名の軍か、兵数、金、兵糧が表示されます。
⑤コマンド一覧が表示されます。
⑥いろいろなメッセージが表示されます。

— 44 —

V 戦争

2．HEX戦の基本ルール

（1）HEX戦の発生

HEX戦は、以下の場合に発生します。
①プレイヤーの担当する国が、**軍事**コマンドの**戦争**（→42ページ）で、他国に攻めこんだとき。
②プレイヤーの担当する国が、他国に攻めこまれたとき。
③プレイヤーの担当する国で、城主以外の家臣が謀叛を起こしたとき。
④「HEX戦を見る」モード（→12ページ）で、コンピュータ担当国同士の戦争が起こったとき。

（2）ターンについて

HEX戦では、攻撃側、守備側のすべての部隊に決まった順番でコマンド実行の機会が回ってきます。その順序は、[攻撃側総大将→出陣武将を選んだ順に攻撃側各部隊→守備側城主→出陣武将を選んだ順に守備側各部隊］となっています。このように、すべての部隊にコマンド実行の機会がひととおり回ることを、「1ターン」と呼びます。

（3）野戦と籠城戦

HEX戦には、野戦と籠城戦の２種類があります。戦争発生時には必ず野戦から始まりますが、守備側の選択によって籠城戦に入ります。野戦と籠城戦とでは、コマンドの構成、地形HEX、時間経過、退却の可能性等に違いがあります。
**①野戦**……１日が朝、昼、夜の３ターンに分かれています。朝と昼は通常のコマンドにより戦闘が行なわれますが、夜は視界が自軍部隊の周囲に限られてしまい、敵の部隊のいるHEXに移動しようとすると自動的に戦闘が起こります。また、時間帯にかかわらず、足軽隊は**伏兵**による**奇襲**ができます（→53ページ)。
**②籠城戦**……野戦で、城主の部隊が城にいる状態で籠城戦を選ぶことにより（→53ページ）画面が切り替わってこのモードに入ります。１ターンで１日が経過し、時間帯の区別はありませんが、攻撃側の部隊が城内に突入するまでは、攻撃側から城内の様子を見ることはできません。**伏兵**はできませんが、門の破壊（→53ペ

— 45 —



# 信長の野望
## 戦国群雄伝

はじめにお読みください

ゲームの解説を見る

※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

# はじめにお読みください

## ゲームの概要

### 『信長の野望・戦国群雄伝』

1988年に発売されたシリーズ3作目。大名に加えて、配下武将が登場するようになりました。武将数は約400人。それぞれ細かく能力値が設定され、人材管理が重要な要素となっています。また、従来の野戦に加え、籠城戦も可能になりました。




## ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

### PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ◆ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

# I　ゲームを始める前に

## 1．ゲームのあらまし

『信長の野望・戦国群雄伝』は、戦国時代を舞台にしたシミュレーション・ゲームです。あなたは、織田信長をはじめ当時日本各地に覇を唱えた戦国大名の１人となって、自分の領土を富ませ、戦争や外交によって勢力を広げていき、最終的には関東から中国・四国までの天下統一を目指します。

といっても、混乱をきわめた下克上の時代ですから、その道は平坦ではありません。謀叛や一揆も起こるでしょう。疫病や台風などの災害も襲ってきます。他国の大名もあなたの領土を狙って、戦争や謀略をどんどんしかけてきます。そんな苦難を、個性豊かな家臣団をうまく統率、操縦しながら乗り越えて、天下統一の野望を遂げるゲーム。それが『信長の野望・戦国群雄伝』なのです。

### （1）シナリオについて

『信長の野望・戦国群雄伝』には、時代別に以下の２篇のシナリオがあります。

［シナリオ１・群雄割拠］

スタート年代は1560年。全国各地に有力な戦国大名が出現し、まさに戦国時代の黄金期と言える年代です。武田信玄、上杉謙信、北条氏康、毛利元就など、魅力的な大名が顔を揃えています。我らが信長はやっと尾張１国を統一したばかりで、全国的にはまだまだ小さな存在です。

［シナリオ２・信長の野望］

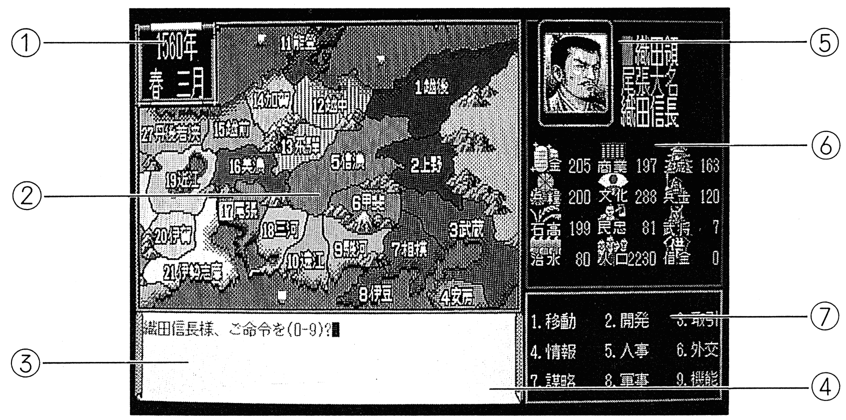
スタート年代は1582年。信長はすでに中央を掌握し、天下統一に向けて着々と勢力を伸ばしています。しかし、東には武田勝頼、北条氏政、西には毛利輝元、長宗我部元親などの強豪がおり、周囲から信長をじわじわと圧迫しています。盟友・徳川家康も天下への野望を胸に秘めています。信長の勝利は、羽柴秀吉、明智光秀、柴田勝家などの有能な家臣団をどう使うかにかかっています。また、信長以外の大名を選んだプレイヤーは、強大な信長勢力を敵に回して戦わなければなりません。

※両シナリオとも、４人までの多人数プレイが可能です。また、プレイヤーは、シナリオ１では28人、シナリオ２では10人の大名から、自分が担当する大名を選ぶことができます。



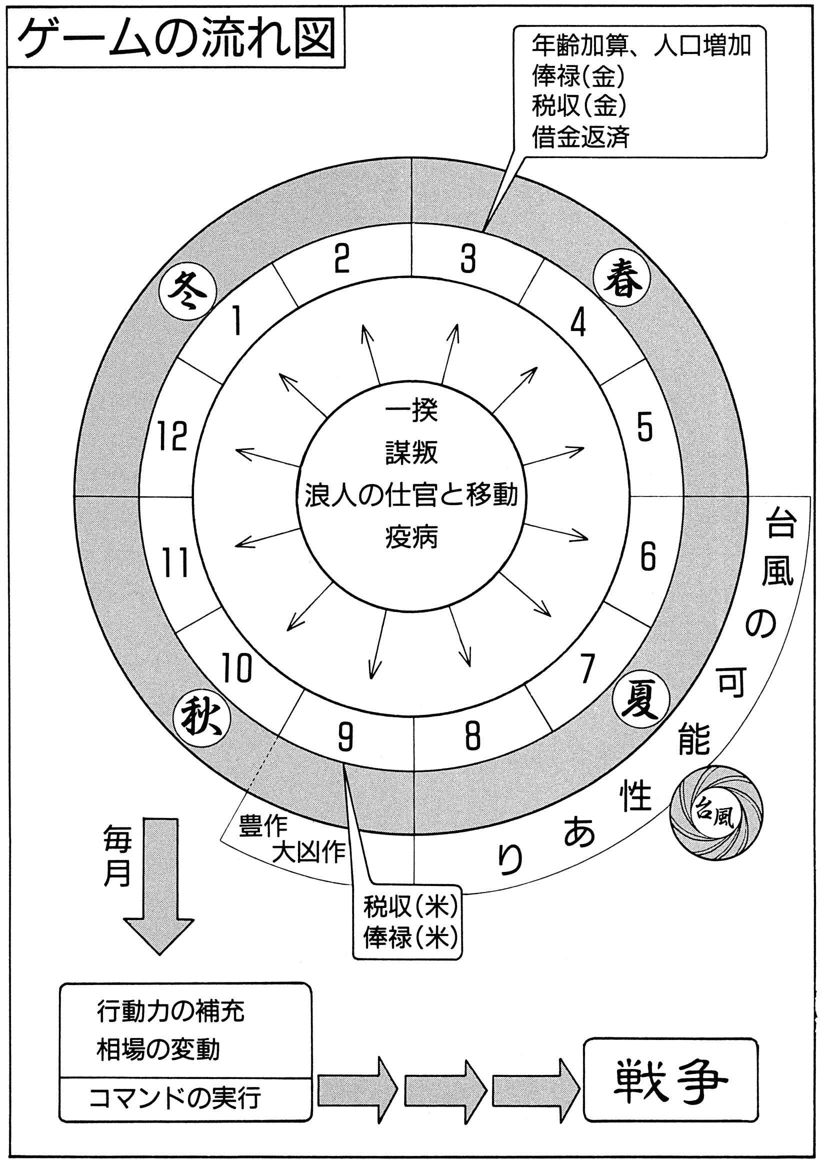
# III　ゲームの基本ルール

## 1．MAIN画面の説明




①現在の年代（年、季節、月）が表示されます。
②コマンドを出す国の近辺の地図が表示されます。また、ファンクションキーで表示する地域を切り替えることができます（→43ページ）。
③ゲーム進行上のメッセージが表示されます。
④コマンドを実行したりイベントが発生したときに、静止画が表示されます。静止画は、**機能**コマンド（→43ページ）で表示しないようにもできます。
⑤大名や城主の顔が表示されます。
⑥国の状態や、武将のメッセージが表示されるエリアです。
⑦コマンドやサブコマンドが表示されます。武将を選択するときには、⑥のエリアと合わせて武将の名前が表示されます。

## III　ゲームの基本ルール






## IV　MAIN画面におけるコマンド

**戦略コマンド体系表**

| コマンド | サブコマンド | | 消費するもの |
|---|---|---|---|
| 移動 | 武将の移動 | | 実行武将行動力20 |
| 移動 | 金・米の輸送 | | 実行武将行動力20 |
| 開発 | 開墾 | | 実行武将行動力50 金X |
| 開発 | 治水工事 | | 実行武将行動力50 金X |
| 開発 | 町投資 | | 実行武将行動力50 金X |
| 開発 | 築城 | | 実行武将行動力50 金X |
| 取引 | 兵糧売り | | 実行武将行動力40 兵糧X |
| 取引 | 兵糧買い | | 実行武将行動力40 金X |
| 取引 | 武器の購入 | | 実行武将行動力40 金X |
| 取引 | 借金 | | 実行武将行動力40 |
| 取引 | 借金返済 | | 借金と同額の金 |
| 情報 | 各国の状況 | 国の様子 | 実行武将行動力＝自領0、隣接国20、他は30<br>金＝自領以外 5<br>（忍者を送った時点で消費され、情報を見るときには消費されず、何度でも見ることができる） |
| 情報 | 各国の状況 | 武将の様子 | |
| 情報 | 各国の状況 | 大名の様子 | |
| 情報 | 各国の状況 | 武将の一覧 | |
| 情報 | 武将の一覧 | | なし |
| 情報 | 領地の一覧 | | なし |
| 人事 | 人材捜索 | | 実行武将行動力70 |
| 人事 | 人材登用 | | 実行武将行動力70 金X |
| 人事 | 家臣解任 | | 大名行動力20 |
| 人事 | 褒美を与える | | 城主行動力20 金X |
| 人事 | 家臣教育 | 政治学 | 実行武将行動力90 金30 |
| 人事 | 家臣教育 | 兵法・戦術 | 実行武将行動力90 金30 |
| 人事 | 城主交替 | | なし |

| コマンド | サブコマンド | 消費するもの |
|---|---|---|
| 外交 | 婚姻 | 実行武将行動力130 金50 |
| 外交 | 同盟 | 実行武将行動力100 |
| 外交 | 脅迫 | 実行武将行動力130 |
| 外交 | 貢物 | 実行武将行動力80 金X |
| 謀略 | 戦争工作 | 実行武将行動力100 金10 |
| 謀略 | 混乱 | 実行武将行動力90 金10 |
| 謀略 | 暗殺 | 実行武将行動力100 金20 |
| 軍事 | 徴兵 | 実行武将行動力50 金X |
| 軍事 | 再編成 | 城主行動力20 |
| 軍事 | 訓練 | 実行武将行動力40 |
| 軍事 | 戦争 | 実行武将行動力40<br>金X兵糧X |
| 機能 | 中断 | なし |
| 機能 | 表示時間 | なし |
| 機能 | 音楽 | なし |
| 機能 | 静止画 | なし |
| 機能 | 効果音 | なし |
| 機能 | HEX戦 | なし |

# Ⅳ　MAIN画面におけるコマンド

それでは、MAIN画面でどんなコマンドが実行できるのか、一つずつ解説していくことにしましょう。各コマンド（サブコマンド）名後ろのカッコ内は、そのコマンドで消費するものです（金については、額が決まっているものだけ書いてあります）。コマンドのほとんどは、(Y／N) で最終的確認をします。ここでNo（ノー）を選べばコマンドは中止となり、何も消費しません。Yes（イエス）を選択してはじめてコマンドが実行されるのです。

## 1．移動

その国に隣接している自分の領地（または空白国）に武将を移動させたり、物資を輸送したりするコマンドです。このコマンドには、以下の２つのサブコマンドがあります。

**（1）武将の移動**（実行武将行動力20）

武将を、その国に隣接する自領へ移動させます。まず移動可能な国の一覧が表示されますので、移動先の国を選んでください。次に、移動可能な武将の一覧が表示されますので、移動させたい武将すべてに＊マークが付くまで、テンキーと［RET］で選んでください。ただし、一国あたりの武将数は最大20人ですので、移動先の国がそれ以上の人数になる場合は移動できません。最後にもう一度［RET］を押して、武将の選択は終わりです。複数の武将を選ぶコマンドは、すべてこの要領で行なってください。

移動する武将たちには、金と兵糧（ひょうろう）を持たせることができます。それぞれ数値を入力してください（→30ページ）。

なお、城主を移動させた場合は、代わりの城主を決めなければなりません。空白国に移動した場合は、移動先の城主も決めてください。

**（2）金・米の輸送**（実行武将行動力20）

武将に関係なく、金と兵糧だけを他の国に輸送するサブコマンドです。輸送先の選択、金・兵糧の入力の要領は、武将の移動と同様です。全額きちんと目的地に届きますので、ご安心ください。手筈（てはず）を整える武将の行動力が消費されます。



## 2．開発

国作りのコマンドで、４つのサブコマンドに分かれています。とくにゲームの序盤戦（じょばんせん）は、あまり戦争ばかりしないで、このコマンドであなたの国を徐々に強国に育てていくことをおすすめします。ただし、そのときの国力によって、投資できる金の上限が決められています。それぞれ、実際に開発を担当する武将の行動力が消費されます。

**（1）開墾（かいこん）**（実行武将行動力50）

荒れ地を切り開いて農業用地に変え、石高（→26ページ）を上げるためのコマンドです。石高が上がれば秋の収穫も多くなりますが、治水度（→26ページ）は逆に下がってしまいます。使う金額が多ければ、それだけ効果も大きくなります。

**（2）治水工事**（実行武将行動力50）

河川の堤防工事をして、治水度（→26ページ）を上げます。これによって秋の収穫も増えますし、台風や疫病などの災害が起こりにくくなります。石高（→26ページ）と使う金額が大きければ、工事の効果も大きくなります。

**（3）町投資**（実行武将行動力50）

城下町に投資して、商業価値（→27ページ）を高めます。商業価値が高ければ春の金収入も増えますし、活気のある町には全国から商人が集まってくるでしょう。結果として文化度（→27ページ）も高くなるのです。

**（4）築城**（実行武将行動力50）

築城といっても、新たに城を築くのではなく、城防御度（→27ページ）を高めるためのコマンドです。このコマンドによって、野戦での城(→49ページ)、籠城戦（ろうじょうせん）での本丸・櫓（やぐら）・門（→49ページ）の守りが堅くなります。とくに門の多い城を持つ大名なら、このコマンドで守りを固めれば、かなりの大軍で攻められても撃退できるでしょう。

## IV　MAIN画面におけるコマンド

### 3．取引

城下に商売をしにやってくる商人と取引をするコマンドで、５つのサブコマンドに分かれています。米、武器、金利の相場は大きく変動しますので、有利な取引を心がけましょう。なお、商人は堺(さかい)のある摂津和泉(せっついずみ)、京(きょう)の都のある山城(やましろ)には必ずいますが、その他は、商業価値・文化度（→27ページ）の高い国に集まる傾向があります。ですから、商人が不在がちなときは、**町投資**をして商業価値・文化度を上げるようにしましょう。

**（１）兵糧売り**（実行武将行動力40）
余分な兵糧（→26ページ）を売り、軍資金に替えます。なるべく相場が有利なときに売るようにしましょう。また、くれぐれも兵糧不足にならないよう、とくに武将に俸禄(ほうろく)が支払われる秋の直前には注意しましょう(→19ページ)。下手をすると、兵糧が０になって、あっという間に敵に攻め込まれ、ゲームオーバーになってしまいます。

**（２）兵糧買い**（実行武将行動力40）
米を買って兵糧を確保します。十分な兵糧を持っていないと、戦争もおぼつきませんから、相場が安いときを見計らって取引しましょう。相場をにらみながら**兵糧売り**と組み合わせて使うと、効率よく金と兵糧を増やすことができます。なお、兵糧は売り買いとも、米の量を入力します。

**（３）武器の購入**（実行武将行動力40）
鉄砲、槍(やり)などの武器を買い、その国の武将に属している兵士の武装度（→24ページ）を一律に上げます。使う金額によって、武装度の上がり方に差が出ます。新たに**徴兵**(ちょうへい)（→42ページ）した兵士は武装度が低く、戦場での働きもよくありませんので、武器を買って補強しましょう。

**（４）借金**（実行武将行動力40）
どうしても軍資金が不足したときは、本国にかぎり、商人から借金することができます。ただし、いくらでも借りられるわけではなく、商業価値(→27ページ)によって限度額が決められてしまいます。借金は、春のはじめ（３月）に金利とともに自動返済されます（つまり、仮に２月に0.5の利率で金100を借りたとすると、次の月にはもう150にして返さなくてはならないというわけです)ので、借りる時期もよく考えましょう。



**（５）借金返済**（行動力０）
春が来る前に借金を返済するコマンドです。ただし、早期完済のメリットはとくにありません。

### 4．情報

天下を統一するためには、自国の状況を把握(はあく)するとともに、他国の様子を探り、スキあらば攻め込むつもりでいなくてはなりません。そのために忍者を他国に送り込むコマンドがこれです。運悪く忍者が戻らない場合もありますが、成功した場合にはその国の状況が手に取るようにわかります。なお、自国の情報を見る場合は、何度見ても行動力や金は消費されませんし、必ず見ることができます。

**（１）各国の状況**（実行武将行動力、自国０、隣接国20、他は30、自国以外金５）
このサブコマンドで他国を見る場合、忍者がその国へと忍び込みます。コマンドを出す国に隣接しているかどうかで、消費する行動力が違います。忍者が出発してからはコマンドのキャンセルはできませんので、ご注意ください。忍者が帰った場合は、以下の情報を自由に見ることができます。
**①国の様子**……その国の経済や社会の様子がすべてわかります。
**②武将の様子**……その国にいる武将個人の能力、忠誠度、兵士数などのデータが詳しくわかります。
**③大名の様子**……その国を支配する大名個人のデータと、あなたとの外交関係がわかります。
**④武将の一覧**……その国にいる武将のデータを、一覧にして見ることができます。

# Ⅳ　MAIN画面におけるコマンド

**（２）武将の一覧**（行動力０）
**（３）領地の一覧**（行動力０）
この２つは自国の情報を見るためのものです。ただし、コマンドを出す国以外の自国の武将一覧は、他国を見るのと同じ要領で見てください。もちろん、その場合でも行動力、金は一切消費されません。

## ５．人事

『信長の野望・戦国群雄伝』には、史実にもとづいた武将だけで、約400人の人物が登場します。その中には、戦場で無類の強さを発揮する武将、外交手腕に優れた武将、開発をやらせたらピカ一の武将など、さまざまなタイプの武将が含まれています。これらの武将の登用に関係するコマンドが、この人事コマンドなのです。次の５つのサブコマンドが用意されています。

**（１）人材捜索**（実行武将行動力70）
国内に潜伏している浪人を捜し出して、家臣として取り立てます。浪人は、文化の高い国に集まる傾向があり、また、国が滅んだり大きな合戦があった後は、その周囲の国に潜伏している可能性が高くなります。
配下の武将の誰かに命令を実行させ、浪人が見つかった場合は、「○○と申す者が我が領内におりましたぞ」と表示され、召し抱えるかどうか聞いてきます。ここでYesを選択しても、必ず召し抱えられるわけではなく、浪人の方から仕官を断わる場合があります。Noを選択した場合、浪人はどこかへ去っていきます（コマンドは実行されたものと見なされますので、行動力は消費されます）。

**（２）人材登用**（実行武将行動力70）
隣接国の現役武将や、すでに自国内に存在が確認されている浪人を家臣として取り立てます。このサブコマンドを実行するには、家臣の誰か（もちろん大名自身でもいいのですが）に支度金を持たせてスカウトに行かせなければなりません。敵地へ行くのですから、使者が捕らえられてしまう可能性もあります。また、現役で忠誠度の高い武将は取り立てが難しいでしょうし、使者の人選も結果を左右します。ですから、**情報**コマンド（→37ページ）で十分検討してから使者を送るようにしましょう。なお、本国（→26ページ）以外では実行できません。

**（３）家臣解任**（大名行動力20）
家臣を追放するコマンドです。能力が低く教育するだけムダな人物、また、いつ裏切るかわからないような人物は、下手に家臣として抱えているより、きれいさっぱり主従関係を断ち切ってしまった方がいい場合があります。そんなときは、このコマンドを実行するのもしかたないでしょう。解任した武将は、浪人となります。これも、本国以外では実行できません。

**（４）褒美（ほうび）を与える**（城主行動力20）
家臣に金を与えて忠誠度（→23ページ）を高めるためのコマンドです。忠誠度の低い武将は、いつ裏切るかわかりません。それが戦争中の場合、致命的なダメージにもなりますので、忠誠度が50以下の武将は要注意。いつ攻め込まれても大丈夫なように褒美を与えておきましょう。

**（５）家臣教育**（教育を受ける武将の行動力90、金30）
家臣に学問をさせて、能力を高めるためのコマンドです。能力が低い武将は、内政、外交、戦争と何をやらせても役立たずですから、しっかり教育しておきましょう。ただし、教育を受ける武将よりその能力が５以上高い武将がその国にいる場合だけ効果があります。また、文化度が高いほど効果も高くなります。教育には以下の２種類があります。
**①政治学**……内政術、外交術を学ばせます。武将の政治力（→23ページ）が上がりますので、いろいろなコマンドで活躍してくれるようになるでしょう。
**②兵法（ひょうほう）・戦術**……『孫子（そんし）』などの兵法を学ばせます。武将の戦闘力（→23ページ）が上がりますので、戦場での活躍が期待できます。

**（６）城主交替**（行動力０）
属領（→26ページ）の城主（→22ページ）を交替させるコマンドです。属領でのコマンド実行の結果は城主の政治力、行動力に影響されるものが多いですし、

## Ⅳ　MAIN画面におけるコマンド

他国に攻め込まれた場合は、城主が守備側の総大将となりますから、有能な武将を任命するようにしましょう。国と武将の選択後、統治を委任することができます。委任した国のコマンド入力はコンピュータが代行します。委任を解除したいときは、もう一度このコマンドで城主を決定し、委任の選択でNを押してください。なお、このコマンドは本国（→26ページ）からしか行えません。

### 6．外交

やみくもに戦争ばかりしていては、なかなか領土は広がっていきません。戦うべき相手とは戦い、まだ戦いたくない相手とは仲良くするといった外交戦略が必要なのです。それを行なうのがこのコマンドです。以下の４つのサブコマンドのいずれも、家臣から使者を選び他国へ送ることになりますが、交渉の成否はこの使者の手腕に大きく関わってきますし、失敗して使者が捕らえられる可能性もありますので、使者の人選には慎重さが必要です。

なお、このコマンドは、本国（→26ページ）でしか実行できません。

**（１）婚姻**（実行武将行動力130、金50）
他国の大名の姫を嫁としてもらって親族となり、その国との友好関係を深めます。戦国時代の大名は何人もの側室をもっていましたから、何ヵ国と婚姻を結んでもかまいません。

**（２）同盟**（実行武将行動力100）
他国の大名と同盟関係（有効期間12ヵ月）を結び、友好関係を深めます。ただし、同盟しても絶対に攻め込まれないというわけではありませんので、油断は禁物です。また、プレイヤーも同盟国に攻め込むことができますが、そんな卑劣なことをした場合は、全国の大名の信頼を失うことでしょう。

**（３）脅迫**（実行武将行動力130）
他国の大名を脅して自分の家臣にしてしまうという、強引な交渉です。強引なだけに、相手をかなり上回る兵力を有していない限り、成功することはまれです。



ただし、成功しない場合でも、相手があなたを恐れて、姫を嫁に送ってきたり、貢物を送ってくることがあります。成功すると、その大名が治めていた国はすべてあなたの属領（→26ページ）になります。

**（４）貢物**（実行武将行動力80）
他国の大名に金を贈り、友好関係を深めます。贈る金額によってその効果は変わります。

### 7．謀略

戦国大名たちは、合戦場でだけ戦っていたわけではありません。忍者を使って、他国に罠を仕掛け、内部から切り崩すこともよくやったのです。このコマンドは、そういう行動をシミュレートしたもので、以下の３つのサブコマンドがあります。

**（１）戦争工作**（実行武将行動力100、金10）
他国同士を戦わせて、ライバルの国力を消耗させることを狙ったコマンドです。たとえば、A国の大名をB国と戦わせたいとしましょう。この場合、A国に派遣された忍者は、その国内で「B国の大名がA国を狙っている」という噂を流すのです。

その結果として、A国とB国との友好関係が悪化するのですが、必ずしも戦争にまで発展するとは限りません。

**（２）混乱**（実行武将行動力90、金10）
他国の国内にその国の大名の悪い噂を流し、大名に対する領民の忠誠度を下げます。成功すれば、その国に一揆（→20ページ）が起こりやすくなりますので、弱体化が期待できます。

**（３）暗殺**（実行武将行動力100、金20）
刺客を使って、他国の大名を殺してしまうコマンドです。ただし、めったに成功せず、失敗するとその大名との友好度（→25ページ）が下がってしまいます。

# Ⅳ　MAIN画面におけるコマンド

## 8．軍事

**（1）徴兵**（実行武将行動力50、徴兵人数と同額の金）
兵士を新たに雇い入れるコマンドです。徴兵できる人数は、その国の人口、金、民忠誠度、および大名の魅力によって上下します。兵士には俸禄の支払いをしなければなりませんし、徴兵した分、人口も減りますので、国力に見合った兵力を保持するようにしましょう。徴兵した兵士は、その国の武将に自由に振り分けることができます。行動力が消費されるのは、手筈を整えた武将だけです。

**（2）再編成**（城主行動力20）
兵士を武将たちに配分し直すコマンドです。武将の一覧が表示されますので、兵士数を増減させたい武将を一人ずつ選び、兵士数を決定してください。ただし、兵士の総数は変わりませんから、まず兵を減らしたい武将から選んで、再配分する兵を確保してください。また、再編成を実行すると兵士数に変更のあった部隊の訓練度、武装度（→24ページ）が平均化されますので、注意してください。

**（3）訓練**（実行武将行動力40）
兵士を訓練して、訓練度(→24ページ)を高めます。複数の武将の部隊を一度に訓練することができます。効果は、その国の武将の戦闘力の平均に影響されます。

**（4）戦争**（実行武将行動力40）
他国に攻め込むコマンドです。戦争相手国、出陣する武将(10人まで)、総大将(大名が攻め込むときは必ず大名自身)、持っていく軍資金・兵糧を入力すると、いよいよHEX戦に突入します（HEX戦については44ページ以下に詳しく解説します)。なお、兵数が0の武将は攻め込むことができません。

## 9．機能

ゲームの設定や、中断に関係するコマンドです。ゲーム展開そのものには関係ありませんので、行動力や金の消費は一切ありません。



**（1）中断**
ゲームを中断するコマンドです。手順については12ページを参照してください。

**（2）表示時間**
メッセージの画面表示時間を設定します。設定値は1～10で数字が大きいほど時間が長くなります。ゲームスタート時は5に設定されていますので、プレイしやすい長さに調整してください。

**（3）音楽**
ゲームのBGMを聴きながらプレイするか（ON)、静かにプレイするか（OFF）を選択します。

**（4）静止画**
コマンド実行時やイベント発生時に、静止画を表示するか（ON)、しないか（OFF）を選択します。

**（5）効果音**
効果音を聴くか（ON)、聴かないか（OFF）を選択します。

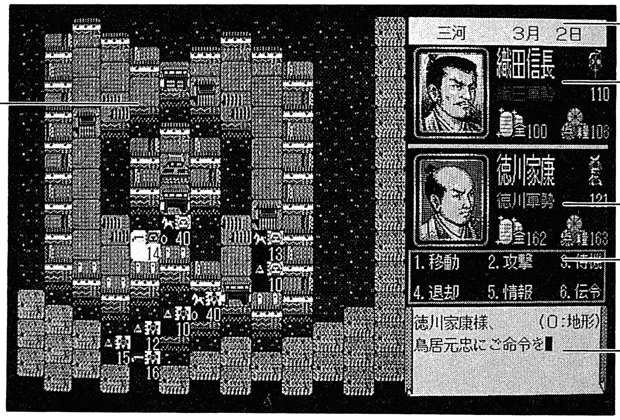
**（6）HEX戦**
他国同士のHEX戦を見るか（ON)、見ないか（OFF）を選択します。

**※地図の表示領域変更について**
通常、MAIN画面での地図は、コマンドを出す国の近辺が表示されています。他の地域が見たいときは、ファンクションキーで切り替えることができます。ファンクションキーと地図との対応は以下のようになっています。
f・1……中国・四国近辺、f・2……畿内近辺、f・3……関東・中部近辺、f・4……全国地図
なお、f・4の全国地図を表示すると、同時に全国の大名とプレイヤーとの友好度、婚姻の有無、同盟の残り月数も表示されます。

# V　戦争

## 1．HEX画面の説明

①
②
③
④
⑤
⑥




①HEXによる地形マップが表示されるエリアです。地形は各国とも、野戦と籠城戦の２種類があります。
②国名、月日、朝・昼・夜の時間帯（野戦のみ）が表示されます。
③攻撃側の総大将の顔グラフィックス、氏名、どの大名の軍か、兵数、金（小判の絵）、兵糧（米俵の絵）が表示されます。
④守備側の城主（大名の場合もあり）の顔グラフィックス、氏名、どの大名の軍か、兵数、金、兵糧が表示されます。
⑤コマンド一覧が表示されます。
⑥いろいろなメッセージが表示されます。





## 2．HEX戦の基本ルール

### （１）HEX戦の発生

HEX戦は、以下の場合に発生します。

①プレイヤーの担当する国が、**軍事**コマンドの**戦争**（→42ページ）で、他国に攻めこんだとき。
②プレイヤーの担当する国が、他国に攻めこまれたとき。
③プレイヤーの担当する国で、城主以外の家臣が謀叛を起こしたとき。
④「HEX戦を見る」モード（→12ページ）で、コンピュータ担当国同士の戦争が起こったとき。

### （２）ターンについて

HEX戦では、攻撃側、守備側のすべての部隊に決まった順番でコマンド実行の機会が回ってきます。その順序は、［攻撃側総大将→出陣武将を選んだ順に攻撃側各部隊→守備側城主→出陣武将を選んだ順に守備側各部隊］となっています。このように、すべての部隊にコマンド実行の機会がひととおり回ることを、「１ターン」と呼びます。

### （３）野戦と籠城戦

HEX戦には、野戦と籠城戦の２種類があります。戦争発生時には必ず野戦から始まりますが、守備側の選択によって籠城戦に入ります。野戦と籠城戦とでは、コマンドの構成、地形HEX、時間経過、退却の可能性等に違いがあります。

**①野戦**……１日が朝、昼、夜の３ターンに分かれています。朝と昼は通常のコマンドにより戦闘が行なわれますが、夜は視界が自軍部隊の周囲に限られてしまい、敵の部隊のいるHEXに移動しようとすると自動的に戦闘が起こります。また、時間帯にかかわらず、足軽隊は**伏兵**による**奇襲**ができます（→53ページ）。

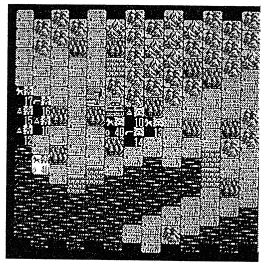
**②籠城戦**……野戦で、城主の部隊が城にいる状態で籠城戦を選ぶことにより（→53ページ）画面が切り替わってこのモードに入ります。１ターンで１日が経過し、時間帯の区別はありませんが、攻撃側の部隊が城内に突入するまでは、攻撃側から城内の様子を見ることはできません。**伏兵**はできませんが、門の破壊（→53ペ

## V　戦争

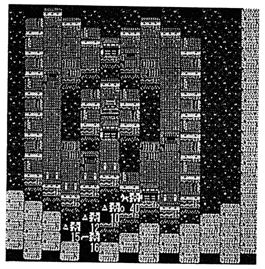


ージ)、や堀を渡ったり、城壁を登るなど、城をめぐる攻防ならではの行動が可能になっています。

●野戦マップ



●籠城戦マップ



**(4)出陣と配置**

HEX戦では、まず出陣する武将を決定します。攻撃側は攻め込んだ武将全員、守備側は兵士数1以上で行動力10以上の武将を10人まで出陣させることができますが、戦闘に参加させたくない武将は、出陣させなくてもかまいません。しかし、総大将と城主は、必ず出陣しなければなりません。城主が出陣できないときは、守備側の負けになってしまいます。なお、ここで出陣しない武将も、**伝令**コマンドの**出陣**(→54ページ)で、戦闘に参加できます。ただし、夜、配置できるポイントがないとき、自軍の武将が10人戦闘に参加しているときは出陣できません。

次は部隊を配置します。配置できるポイントに○印が表示されますから、テンキーの操作で配置したいポイントにカーソル(点滅している部分)を動かして、[RET]で決定してください(6ページの図参照)。配置の順番は、(2)で説明したのと同じです。

なお、野戦から籠城戦になった場合は、あらためて出陣武将の選択と配置をやり直します。

**(5)戦闘と武将の戦死・捕縛・寝返り**

配置が終わると、いよいよ戦闘開始です。両軍とも、51ページ以下に詳しく解説するコマンドを駆使して、HEX画面上を移動し、部隊同士で戦います。戦闘により部隊が全滅すると、その部隊を率いていた武将は、戦死するか敵軍に捕らえられます。捕らえられた武将は、HEX戦終了時に、捕まえた側の大名の判断により、殺されたり、逃がされたり、召し抱えられたりします。ただし、戦いに敗れ退却した場合、捕虜にしてあった武将はすべて逃がされます。

それから、忠誠度の低い武将は、**密偵**による働きかけ(→54ページ)や自主的判断により、相手側に寝返ることがあります。プレイヤー側に寝返った武将には以後、他の味方武将と同様に、命令を出すことができます。

**(6)勝利条件**

HEX戦は、以下の場合に勝敗が決します。引き分けはありません。

**①兵糧切れ**……攻撃側・守備側とも、兵士の人数に応じて、毎日兵糧が減ります(出陣していない部隊もその国にいる限り人数に数えられます)。そして、翌日分の兵糧がなくなると、負けになってしまうのです。なお、1日あたりの兵糧の消費量は、野戦も籠城戦もまったく同じです(兵士人数の30分の1)。

**②総大将・城主部隊全滅**……攻撃側の総大将、守備側の城主(ともに大名の場合もあります)の部隊が全滅した場合、他の部隊が健在でも負けです。

**③総退却**……総大将・城主が**隣国**への**退却**(→53ページ)をした場合、すべての部隊が退却したことになり、負けになります。

**④時間切れ**……1ヵ月(野戦なら90ターン、籠城戦なら30ターン)経過して、①～③のケースにあてはまらなかった場合、守備側の勝利となります。

**(6)戦後処理**

勝敗が決した後は、敗北した側の部隊が隣国へ退却します。このとき、逃げ遅れて捕まる武将もいます。隣接する自国がない場合は、すべての武将が捕まってしまいます。捕まった武将は、勝利側大名の判断により、殺されたり、逃がされたり、召し抱えられたりします。

総大将(城主)が捕らえられたり戦死したりした場合、その軍の金と兵糧は勝利者に奪われてしまいますが、攻撃側にかぎり、総大将がすんなりと退却できたときは金と兵糧は無事に持ち帰ることができます。

攻撃側が勝利した場合、総大将がその国の城主に就任します。もといた国の城主が出陣していた場合は、そちらの国の新城主を決定します。

# V　戦争

## 3．HEX画面での設定および行動

### （1）地形について

HEX画面は、以下の表のように、さまざまな地形HEXで構成されています。そして、そのHEXの上で戦ったときの有利不利（地形効果と呼びます）や、そのHEXに入るときに消費される機動力（→52ページ）が定められています（必要機動力と呼びます）。これら地形ごとの特徴を理解することが、勝利への近道となるでしょう。

**地形一覧表**（地形効果に※と書かれてあるものは、城防御度の影響を受けます）

| | 名称 | 野・籠 | 必要機動力 | 地形効果 | 特　徴 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 平地 | 両 | 2 | 攻＝△<br>守＝△ | 普通の草原です。 |
| | 畑 | 野 | 2 | 攻＝△<br>守＝△ | 農民が耕している畑です。ここから攻撃すると、平地よりわずかながら有利になります。 |
| | 森 | 両 | 3 | 攻＝○<br>守＝○ | 森林です。戦闘では、平地よりかなり有利になります。 |
| | 山地 | 両 | 3 | 攻＝◎<br>守＝◎ | なだらかな山です。自然の地形のなかでは攻守とも最も有利になるので、うまく利用しましょう。 |
| | 山岳 | 両 | —— | —— | 高山地帯です。どんな部隊でもこの地形に侵入することはできません。 |
| | 海・湖・川 | 野 | —— | —— | 水が深いため、この地形も侵入不可となっています。 |
| | 町 | 野 | 2 | 攻＝△<br>守＝△ | 城下町です。戦闘自体は平地と変わりませんが、攻め込んだ側の部隊が占領すると、商業価値が下がってしまいます。 |



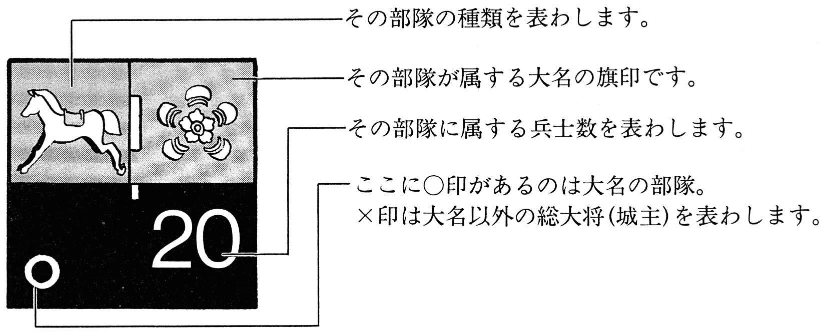


| | 名称 | 野・籠 | 必要機動力 | 地形効果 | 特　徴 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 城 | 野 | 2 | 攻＝※<br>守＝※ | 守備側の本拠地です。攻撃側が占領すると守備側の忠誠度が下がります。城主がここにいると、籠城戦を選ぶことができます。 |
| | 城内平地 | 籠 | 2 | 攻＝△<br>守＝△ | 城内の地面です。色は違いますが、城外の平地と地形効果は変わりません。 |
| | 堀 | 籠 | 7 | 攻＝×<br>守＝× | 城の周囲に掘られた水堀です。戦闘には不利ですが、近道をする場合は侵入するのも作戦です。ただし騎馬隊は入れません。 |
| | 城壁 | 籠 | 7 | 攻＝○<br>守＝× | 城の周囲の塀です。ここに入ると近道できますが、兵数が減りますし、失敗して落ちることもあります。騎馬隊は入れません。 |
| | 門（閉） | 籠 | —— | —— | 門ですが、このままでは侵入できません。開門（→54ページ）か門壊（→53ページ）で、次の門（開）の状態にしましょう。 |
| | 門（開） | 籠 | 2 | 攻＝△<br>守＝△ | 開いた門です。いったん開いた門は、閉じることはできず、平地と同じ扱いになります。 |
| | 柵（さく） | 籠 | 7 | 攻＝○<br>守＝○ | 城内に設けられた馬防柵（ばぼうさく）です。守備側は、ここと次の櫓をうまく使えば、敵を撃退できるでしょう。 |
| | 櫓（やぐら） | 籠 | 2 | 攻＝※<br>守＝※ | 城内の守備拠点です。城防御度が高い場合は、守備側は部隊をここに配置することで戦闘を有利に導くことができるでしょう。 |
| | 本丸 | 籠 | 2 | 攻＝※<br>守＝※ | 城の中心＝最後の防衛拠点です。野戦での城と同様、ここを奪われると武将の忠誠度が下がってしまいます。 |

# V　戦争

**（２）部隊表示について**

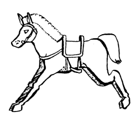
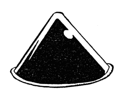
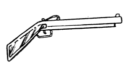
HEX戦での部隊表示には、下図のような意味があります。




**（３）部隊種類について**

各部隊の種類は、下表のように３つあります。この種類は武将ごとに固定していて、変更することはできません（→24ページ）。

**部隊種類表**

| | 部隊種類 | 機動力 | 特　徴 |
|---|---|---|---|
|  | 騎馬隊 | 6 | 機動力が大きいが、侵入できない地形が多い。 |
|  | 足軽隊 | 4 | 堀や城壁などの地形にも侵入することができる。また、伏兵攻撃ができる。 |
|  | 鉄砲隊 | 3 | 機動性は乏しいが、強力な鉄砲攻撃ができる。 |





**４．戦闘コマンドの説明**

HEX戦のコマンド実行には、行動力（→24ページ）は関係ありません。また、コマンド選択の方法もMAIN画面と違い、テンキーだけで決定していきます。たとえば、左下方向に通常攻撃する場合には、[2]→［RET］→[1]→［RET］→[1]→［RET］→Yではなく、[2]→[1]→[1]となるのです。［RET］は、コマンドをキャンセルするときに使います。とくに位置を決定する必要のあるコマンドについては、配置と同様［RET］を使います。

なお、野戦と籠城戦とでコマンド内容が違う部分がありますので、注意してください。

**戦闘コマンド体系表**

| コマンド・サブコマンド | | 内　容 | 備　考 |
|---|---|---|---|
| 移動 | | HEXマップ上で、部隊を移動させる。 | 部隊種類・機動力・地形によって、移動歩数や移動の可否が異なる。 |
| 攻撃 | 通常攻撃 | ごく普通の攻撃をする。 | どの部隊でも可。 |
| | 鉄砲攻撃 | 鉄砲を使って攻撃する。効果が大きい。 | 鉄砲隊のみ可。兵の能力と状況により、できないこともある。 |
| | 突撃 | 一気に決着をつける戦法。敵部隊を突き抜けることもある。 | 部隊全滅時に、武将が死んでしまう。 |
| | 門壊 | 門を攻撃して門防御度を下げる。 | 門は防御度が０になると開く。 |
| | 伏兵 | 部隊ごとその場に身を隠す。 | 野戦において、足軽隊のみ可。 |
| | 奇襲 | 伏兵した部隊による攻撃。強力である。 | 野戦で夜における遭遇戦も、奇襲と同様の意味をもつ。 |
| 待機 | | その場にとどまり、機動力を増す。 | 必要機動力の大きい地形に入るには、絶対必要。 |
| 退却 | 隣国 | 隣接する自領へ、部隊を退却させる。 | 城内から行うと捕まる可能性大。総大将が退却すると、敗北になる。 |
| | 籠城 | マップを籠城戦のものに切り替え、城に立てこもる。 | 城HEX上で、城主部隊のみ可。 |
| 情報 | | テンキーで指定した位置にある部隊の情報を得る。 | 敵の情報を見るたびに金２を消費。 |
| 伝令 | 密偵 | 敵部隊に密偵を送り、金を渡して寝返りをそそのかす。 | 寝返った敵武将は、以後他の味方武将と同様に命令を出せる。 |
| | 出陣 | 未出陣の武将を呼び出し、HEXマップ上に配置する。 | 兵士数０の武将は配置できない。 |
| | 開門 | 門を開かせる。 | 守備側は門に接していれば可。攻撃側は内側からしかできない。 |

# V　戦争

**（1）移動**（野・籠共通）

各部隊をHEXマップ上で移動させるコマンドです。6ページの図のように、テンキーが各方向に対応していますので、移動したい方向のキーを押してください。ここで問題なのは、何歩移動できるのかということです。

各部隊には、部隊種類によって50ページの表のように固有の機動力があります。一方、HEXにも、48ページの表のように地形によって侵入するのに必要な機動力が定められています。

たとえば、騎馬隊が平地を移動する場合を考えてみましょう。騎馬隊の機動力は6、平地の必要機動力は2ですから、6÷2＝3で3歩移動することができます。ところが、最初の1歩で山地に踏み込んだ場合は、機動力が6－3＝3となりますから、平地をあと1歩しか移動できず、結局2歩の移動となってしまうというわけです。必要機動力の大きいHEX（柵など）に侵入するためには、何ターンか**待機**（→53ページ）して、機動力を増さなければなりません。

なお、1歩でも動いた後はコマンドのキャンセルはできず、[RET]を押すとその場で移動が終了しますので、注意してください。

**（2）攻撃**

主として敵部隊と戦闘するコマンドです。通常は反撃も受けますので、敵味方双方の兵士が減ります。地形効果（→48ページ）によって、被害の程度は変わります。なお、隣接していない敵部隊を攻撃することはできません。

**①通常攻撃**（野・籠共通）……ごく普通の攻撃です。

**②鉄砲攻撃**（野・籠共通、鉄砲隊のみ）……戦国時代の新兵器である鉄砲による攻撃で、通常攻撃より強力です。ただし、たとえ鉄砲隊でも、発射準備ができていないターンではこの攻撃はできません。兵士の武装度・訓練度（→24ページ）が高ければ、準備は迅速（じんそく）になります。

**③突撃**（野・籠共通）……部隊全員で敵部隊に突入する玉砕（ぎょくさい）攻撃です。その結果には、以下の3つのケースがあります。

（A）どちらかの部隊が全滅し、武将が死亡する。

（B）もといたHEXに押し戻される。

（C）敵部隊を中央突破して、反対側のHEXに出る。





とくに(C)の結果をうまく利用すると、有効な戦術となるでしょう。

**④門壊**（籠城戦、攻撃側のみ）……籠城戦での城は、堅固な門と城壁によって守られています。城壁は壊すことができませんが、門に接した状態でこのコマンドを実行すると門防御度を下げることができ、これを繰り返すことで門を開くことができるのです。部隊に対する攻撃ではないため、自軍の兵士数は減りません。

**⑤伏兵**（野戦、足軽隊のみ）……直接敵を攻撃するのではなく、その場に身を隠すコマンドです。伏兵中の部隊は、攻撃方法が次に説明する**奇襲**に限られますが、他のコマンドは同様に実行できます。ただし、**移動**は1歩ずつしか行えず、しかも失敗して姿を現わしてしまう場合があります。また、城では伏兵できません。

**（2'）奇襲**（野戦、伏兵中の足軽（あしがる）隊のみ）

伏兵中の足軽隊による攻撃で、通常攻撃より強力です。また、伏兵中のHEXに敵部隊が侵入しようとした場合も、奇襲されたのと同じ結果になります。

**（3）待機**（野・籠共通）

その場にとどまり、鋭気（えいき）を養うコマンドです。待機することによって、機動力（→52ページ）は1ずつ、最大10まで増えます。

**（4）退却**（野・籠共通）

隣国へ退却します。籠城戦で城内からこのコマンドを実行した場合、無事に退却できる可能性が低くなります。城主が野戦で実行する場合に限って、次のサブコマンドがあります。

**①隣国**……通常の退却です。

**②籠城**……各部隊を引き連れて城にこもります。このコマンド実行によって、野戦から籠城戦に変わるのです。ただし、実行するには城主が城HEX上にいなければなりません。

**（5）情報**（野・籠共通）

各部隊の状態を確認するためのコマンドです。どの部隊の情報を見るか、配置と同じ要領で決定すると、画面右側に、武将名、顔グラフィックス、データが表

## V　戦争

示されます。どこを何回見てもかまいませんが、敵部隊の場合は、１回につき金２を消費します。また、このコマンドは、[0]で終了してから、もう一度別のコマンドを実行することができます。

**（６）伝令**

配下の伝令要員や忍者を使って他部隊との連絡などをするコマンドです。

**①密偵**（野・籠共通）……敵部隊に密偵を送り込み、金を贈って寝返りを要求します。配置と同様の要領で、どの部隊に密偵を送り込むか決定してください。成功すればその武将が部隊ごと味方につきますが、密偵が捕まると金がムダになります。

**②出陣**（野・籠共通）……未出陣の武将に戦闘への参加を命じるコマンドです。武将の選び方は、出陣武将を最初に選ぶのとまったく同様です。

**③開門**（籠城戦のみ）……門を開けるコマンドです。守備側が城から打って出るときや、攻撃側の足軽隊が城壁を乗り越えて門外の他部隊を引き入れるときに使います。守備側は門に接していさえすれば実行できますが、攻撃側は門の内側からしか実行できません。

**※地形を見るには？**

これはコマンドではありませんが、[0]キーを押すことにより、部隊表示が消えて、地形を確認することができます。何かのキーを押せば、コマンド入力に戻ります。



## VI　ゲームのヒント

さて、プレイは順調でしょうか？　なかには、レベル１でもどうしても勝てないという人もいるかもしれません。しかし、この『信長の野望・戦国群雄伝』はかなり複雑なゲームですから、けっして恥ずかしがることはありません。ちょっとしたコツさえつかめば、勝てるようになるはずです。そこで、初心者が陥りやすい状態のチェックリストを作りました。すぐ負けてしまう人は、以下の項目を一つずつチェックしてみてください。



**★民を大事にしているか？**

領民を搾取(さくしゅ)の対象としか考えず、内政をおろそかにしてはいませんか？　民忠誠度が低いと、結局は税収が減りますし、一揆が起きれば大損です。民忠誠度は高いに越したことはありません。

**★無理な攻め込みはしていないか？**

ゲーム開始直後から、領地の獲得ばかりを考えてはいませんか？　戦力が互角に近い敵に戦争を仕掛けると、たとえいったん領地を獲得しても、兵力が減っているため、すぐ別の敵に攻め込まれて、本国もろともつぶされてしまいます。攻め込む場合は、もとの国も新たに獲得した国も安定して支配できるという計算を立てなければなりません。

**★徴兵し過ぎてないか？**

これも焦(あせ)りの症状です。国力と不釣り合いに兵数を増やすと、税収よりも俸禄(ほうろく)支給の方が多くなってしまいます。あげくのはてに、俸禄を払いきれずに部下に見放されたり、兵糧０で攻め滅ぼされたりと、いいことは何もありません。まずは内政を充実させましょう。

**★勝機を失っていないか？**

隣接国が他国に攻め込んだり、隣接国で戦争が起こったらチャンスです。その国は守りが手薄になっているからです。他国の戦略もよく分析して、チャンスと見たら一気に勝負をかけましょう。